

**TEKNIK CAMPURAN PADA PENCIPTAAN KARYA *DRAWING*
BERTEMA KEGERSANGAN ALAM**

LAPORAN PENELITIAN ARTISTIK



Oleh:

Ketua

Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn

NIP / NIDN : 195606011986031002 / 0001065613

Anggota

Amir Gozali, S.Sn, M.Sn

NIP / NIDN : 197406212008121002 / 0021067404

Dibiayai DIPA ISI Surakarta

Nomor: SP DIPA-042.01.2.400903/2019

Direktorat Jenderal Penguatan Riset Dan Pengembangan,
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi sesuai
dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula
Nomor: 12237/IT6.1/LT/2019

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

Oktober 2019

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian Artistik : *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam*
2. Pelaksana Penelitian:
Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn
b. NIP / NIDN : 195606011986031002 / 0001065613
c. Pangkat/Golongan : Penata Tk.I, III/d
d. Jabatan : Lektor
e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Seni Rupa Murni
f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
g. Alamat Kantor : Ki Hadjar Dewantara no. 19, Surakarta.
h. Telp/Faks/Email : 0271-647658/direct@isi-ska.co.id
i. Alamat Rumah : Jln. Pembangunan IV / 8, Jati, Jaten, Karanganyar
j. Telp/Email : 082225213181
Anggota Peneliti:
a. Nama Lengkap : Amir Gozali, S.Sn, M.Sn
b. NIP / NIDN : 197406212008121002 / 0021067404
c. Pangkat/Golongan : Penata, III/c
d. Jabatan : Lektor
e. Fakultas/Jurusan : Seni Rupa dan Desain / Seni Rupa Murni
f. Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
3. Jumlah Biaya yang diusulkan : Rp. 18.000.000,-
4. Dibiayai melalui : DIPA ISI Surakarta,
Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi,
Kemeristek Riset, Teknologi dan
Pendidikan Tinggi
5. Jangka Waktu : 3 Bulan

Surakarta, 31 Oktober 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas

Joko Budiwijanto, S.Sn, M.A.
NIP. 197207082003121001

Ketua Peneliti,

Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn
NIP. 195606011986031002

Menyetujui,
Ketua LP2MP3M

Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

ABSTRAK

Penelitian dengan judul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang berbagai kemungkinan yang dapat diterapkan dalam pembuatan karya seni dengan menggunakan teknik *drawing*. *Drawing* atau gambar sama halnya dengan tulisan adalah alat untuk berkomunikasi. *Drawing* sudah dikenal sejak lama dan merupakan bahasa ungkap manusia untuk mengekspresikan dirinya dan merupakan teknik dengan media yang mudah diperoleh dan relatif murah. Karya *drawing* dalam bahasa Indonesia disebut juga sebagai karya seni gambar, yaitu pemindahan objek ke permukaan bidang dua dimensional atau tiga dimensional. Dalam penelitian ini pengkarya akan menciptakan karya dengan tema kegersangan alam menggunakan teknik garap *drawing* hasil temuan pengkarya yang mempunyai gaya personal. Unsur visual bentuk pada karya *drawing* relatif penuh terisi garis, titik, serta semi garis dan titik dengan menggunakan teknik garap campuran temuan personal pengkarya, yakni campuran dari teknik goresan, titikan, patukan, patukan dan dorongan, tarikan, getaran, dan gesekan. Tampilan visual karya *drawing* bernuansa warna netral hitam-putih, imajinatif, realistik, fantastis, relatif simbolis dan filosofis dalam bahasa metafor visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, cerminan karya seni rupa murni yang berakar budaya Bali sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia. Inspirasi penciptaan karya berasal dari perilaku destruktif manusia terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam, yang menyebabkan kegersangan alam. Alam yang gersang tidak hanya dimaknai sebagai kerusakan fisik lingkungan tetapi juga memunculkan perilaku-perilaku manusia yang destruktif. Kandungan pesan moral dalam esensi karya *drawing* mengerucut pada ajakan kepada umat manusia, agar berperilaku bijaksana sebagai perilaku konstruktif terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam, yakni berperilaku hidup harmoni dengan sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam yang berdampak positif bagi manusia.

Kata kunci : teknik *drawing*, kegersangan alam

KATA PENGANTAR

Atas berkat rahmat-Nya laporan Penelitian Terapan dengan judul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* dapat diselesaikan.

Selama proses penelitian ini telah melibatkan berbagai pihak, yang terdiri dari dari narasumber, tenaga PLP mahasiswa, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dan tersusun dengan baik meskipun ada kendala tetapi semua permasalahan tersebut dapat terpecahkan. Selain itu pengkarya mengucapkan banyak terima kasih kepada Kemenristekdikti, ISI Surakarta, LP2MP3M dan semua pihak yang terlibat didalamnya atas kerjasamanya dan dukungannya.

Dengan diselesaikan laporan ini dan luaran yang menjadi capaiannya diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun masyarakat.

Laporan ini jauh dari sempurna untuk itu kritikan dan masukan dari berbagai pihak sangat dibutuhkan.

Surakarta, 31 Oktober 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar.....	vi
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian Artistik	4
D. Manfaat Penelitian Artistik	5
E. Luaran Penelitian Artistik	6
BAB II Tinjauan Pustaka	7
A. Referensi Pustaka	7
B. Tinjauan Karya	8
C. Studi Pendahuluan	11
BAB III Metode / Proses Penciptaan Karya	17
A. Gagasan Penciptaan.....	17
B. Metode Penciptaan Karya	19
C. Konsep Penciptaan	20
BAB IV Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	32
Proses Perwujudan Karya.....	32
A. BAB V Simpulan dan Saran.....	43
Daftar Pustaka	46
Lampiran 1 Rincian dan Bukti Penggunaan Anggaran Penelitian	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya I Gusti Nyoman Lempad yang menggunakan teknik <i>drawing</i>	9
Gambar 2. Karya I Gusti Nyoman Lempad Karya I Gusti Nyoman Lempad, Mythological scene, tinta india pada kertas.....	9
Gambar 3. Karya Ivan Sagita, Dua Badan, 77 x 56 cm, Tinta pada kertas, 2003.....	10
Gambar 4. Karya Ernst degasperi, Bild 1 Verlust des Reichtums, Ink on paper, 1975.....	11
Gambar 5. Karya I Gusti Nengah Nurata, <i>Mencari Negeri Dama</i> , 20 x 42 cm, Tinta pada kertas, 1990.....	12
Gambar 6. I Gusti Nengah Nurata, <i>Menyangga Planet Mati</i> , 20 x 20 cm, Tinta pada kertas, 1992.....	13
Gambar 7. I Gusti Nengah Nurata, <i>Tragedi Kehidupan Wanita</i> , 72 x 52 cm, Tinta pada kertas, 2001.....	14
Gambar 8. I Gusti Nengah Nurata, <i>Setan Kematian</i> , 72 x 52 cm, Tinta pada kertas, 2002	14
Gambar 9. I Gusti Nengah Nurata, Perusak dan Penyelamat, 38 x 54 cm, Tinta pada kertas, 2005	15
Gambar 10. I Gusti Nengah Nurata, <i>Misteri Bali</i> , 38 x 54 cm, Tinta pada kertas, 2005.....	16
Gambar 11. I Gusti Nengah Nurata, <i>Misteri Alam Maya</i> , 68 x 48 cm, Tinta pada kertas, 2008.....	16
Gambar 12. <i>Drawing paper “Canson” A3 berwarna putih</i>	21
Gambar 13. Teknik dasar goresan.....	22
Gambar 14. Teknik dasar patukan.....	23
Gambar 15. Teknik dasar patukan dan dorongan.....	23
Gambar 16. Teknik dasar getaran.....	24
Gambar 17. Teknik dasar gesekan.....	25
Gambar 18. Teknik dasar titikan.....	25
Gambar 19. Teknik dasar tarikan.....	26
Gambar 20. Ball point pen “Faster” High Grad C-600 dan F-3.....	27
Gambar 21-27 Teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, tarikan dan gesekan pada detail semua bentuk dalam karya <i>drawing</i> berjudul <i>Tegar</i>	28
Gambar 28. Dampak kerusakan terhadap ekologi lingkungan.....	33
Gambar 29. Tahap pertama visualisasi karya.....	36
Gambar 30. Tahap kedua visualisasi karya.....	38
Gambar 31. Tahap ketiga visualisasi karya.....	39
Gambar 30. I Gusti Nengah Nurata, <i>Gersang Garang</i> , 33,5 x 21,5 cm, tinta pada kertas 2019.....	40
Gambar 31. I Gusti Nengah Nurata, <i>Imajinasi Migrasi</i> , 33,5 x 21,5 cm, tinta pada kertas, 2019.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Penelitian dengan judul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang berbagai kemungkinan yang dapat diterapkan dalam pembuatan karya seni dengan menggunakan teknik drawing. *Drawing* atau gambar sama halnya dengan tulisan adalah alat untuk berkomunikasi. *Drawing* sudah dikenal sejak lama dan merupakan bahasa ungkap manusia untuk mengekspresikan dirinya dan merupakan media yang mudah diperoleh, relatif murah serta dapat menghasilkan karya-karya yang sangat artistik dan sulit dicapai apabila menggunakan media lain.

Karya *drawing* dalam bahasa Indonesia disebut gambar adalah pemindahan objek ke permukaan bidang dua dimensional atau tiga dimensional atau semi dua dimensional dan tiga dimensional, seperti gambar alam benda, gambar potrait, gambar model, gambar tetumbuhan, gambar manusia, gambar pemandangan dan lain-lain. Dalam perkembangannya, muncul menyerupai *drawing* yang tidak merupakan pemindahan objek tetapi merupakan penterjemahan tema yang menyentuh perasaan untuk memenuhi keinginan batin terdalam. Seluruh rangkaian objek kebendaan dalam karya *drawing* adalah bahasa visualnya. (Nurata, 2016 : 2).

Karya *drawing* seperti ini di Indonesia dikenal dengan sebutan karya seni gambar, yang juga diuraikan dalam buku *Diksi Rupa*, bahwa ada gambar sebagai pernyataan seniman yang hadir dan membuktikan keberadaannya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Menurut Mikke Susanto dalam buku *Diksi Rupa* (2011: 110) *drawing* adalah seluruh rangkaian objek kebendaan dalam karya *drawing* adalah bahasa visualnya disebut juga sebagai karya seni gambar, yaitu pemindahan objek ke permukaan bidang dua dimensional atau tiga dimensional. Dalam perkembangannya, muncul menyerupai *drawing* yang tidak

merupakan pemindahan objek tetapi merupakan penterjemahan tema yang menyentuh perasaan untuk memenuhi keinginan batin terdalam.

Dalam penelitian ini pengkarya akan menciptakan karya dengan tema kegersangan alam menggunakan teknik garap *drawing* hasil temuan pengkarya yang mempunyai gaya personal. Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh keterusikan, kegelisahan dan keprihatinan batin terdalam pengkarya terhadap perilaku destruktif manusia dalam meniti kehidupan dengan sesama manusia, binatang, tetumbuhan, dan alam, yang berdampak negatif bagi kehidupan, yakni terbangunnya ketidakharmonian hidup antar sesama manusia, antar manusia dengan binatang, antar manusia dengan tetumbuhan, antar manusia dengan alam, dan sekaligus antar manusia dengan Tuhan pencipta alam semesta beserta isinya. Perilaku-perilaku yang destruktif tersebut memicu munculnya kegersangan alam. Alam yang gersang tidak hanya dimaknai secara fisik tetapi fenomena dari keringnya hubungan antar manusia, hubungan manusia dengan alam, dan hubungan manusia dengan Tuhan-nya. Kegersangan tersebut memunculkan banyak kerusakan di berbagai lini kehidupan bahkan dapat menghancurkan eksistensi makhluk hidup di muka bumi.

Keterusikan, kegelisahan, dan keprihatinan tersebut di atas menginspirasi penciptaan esensi karya yang mengandung muatan pesan moral konstruktif, dengan harapan agar pengamat karya tersentuh batinnya dan terpanggil jiwanya untuk berperilaku bijaksana dalam meniti kehidupan, yakni berperilaku hidup harmoni dengan sesama manusia, binatang, tetumbuhan, alam, dan aura suci Tuhan Yang Maha Pencipta, yang berdampak positif bagi kehidupan, yakni terbangunnya suasana hidup nyaman, aman dan damai di marcapada

Unsur visual bentuk pada karya *drawing* relatif penuh terisi garis, titik, serta semi garis dan titik dengan menggunakan teknik garap campuran temuan personal pengkarya, yakni campuran dari teknik goresan, titikan, patukan, patukan dan dorongan, tarikan, getaran, dan gesekan. Tampilan visual karya *drawing* bernuansa warna netral hitam-putih, imajinatif, realistis, fantastis, relatif simbolis dan filosofis dalam bahasa metafor visual personal pengkarya, berkarakteristik

dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, cerminan karya seni rupa murni yang berakar budaya Bali sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia. bersumber inspirasi dari perilaku destruktif manusia terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam, antara lain: perilaku manusia yang merusak keberadaan alam, serta memusnahkan keberadaan binatang dan tetumbuhan; perilaku manusia yang berbicara kotor kepada manusia lainnya; perilaku manusia yang menghilangkan hak hidup manusia lainnya; perilaku manusia yang mengganggu kenyamanan, keamanan, dan kedamaian hidup manusia lainnya. Kandungan pesan moral dalam esensi karya *drawing* mengerucut pada ajakan kepada umat manusia, agar berperilaku bijaksana sebagai perilaku konstruktif terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam, yakni berperilaku hidup harmoni dengan sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam yang berdampak positif.

Karya *drawing* dalam penelitian ini menggunakan media sederhana dan bernilai murah, berukuran relatif kecil, dan bernuansa warna netral hitam-putih adalah karya *drawing* dalam kategori karya seni gambar. Karya ini dipilih sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral dengan alasan bahwa: ruang untuk penciptaan karyanya tidak menyita tempat dan bisa dikerjakan dimana saja, karena ukurannya relatif kecil, yakni 33,5 x 21,5 cm; waktu penciptaan karya relatif lebih cepat bila dibandingkan dengan waktu penciptaan karya seni lukis, seni patung dan seni grafis pengkarya; biaya penciptaan karya sedikit, karena medianya sederhana dan berharga murah; menghilangkan pemikiran salah yang melekat dalam benak masyarakat umum terutama pedagang seni rupa tentang nilai karya seni rupa, bahwa karya *drawing* (walau menggunakan media sederhana dan bernilai murah, berukuran relatif kecil, dan bernuansa warna netral hitam-putih) posisi nilainya di bawah karya seni lukis, seni patung dan seni grafis, serta menyadarkannya bahwa nilai artistika, nilai estetika, nilai etika penciptaan, nilai filosofi, nilai makna dalam, dan nilai pesan moral yang dimiliki oleh semua karya tersebut di atas sama tinggi atau rendahnya, tergantung pada kualitasnya dan menilainya menurut sudut pandang karya masing-masing, serta tergantung pada kadar kreativitas, inovativitas dan progresivitas penciptaannya, juga tergantung

eksistensi dan esensi karyanya, serta sikap dan kematangan perupanya dalam berproses kreatif.

B. RUMUSAN MASALAH

Untuk memperoleh hasil yang maksimal dan mencapai tujuan penelitian artistik dengan judul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* dan agar penelitian ini bisa lebih terfokus dan tersusun secara sistematis maka dibuat rumusan permasalahan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas mengenai teknik *drawing* yang digunakan untuk menciptakan karya dengan tema kegersangan alam, maka dirumuskan permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana teknik *drawing* campuran hasil temuan pengkarya ?
2. Bagaimana proses dan teknik *drawing* campuran untuk membuat karya dengan tema kegersangan alam ?
3. Bagaimana makna karya *drawing* dengan tema kegersangan alam ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum penelitian yang berjudul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* ini mempunyai tujuan antara lain :

1. Melakukan eksplorasi dan eksperimentasi terhadap berbagai kemungkinan teknik *drawing* yang dapat digunakan dalam penciptaan karya seni sehingga dapat menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif.
2. Mengembangkan teknik *drawing* yang sudah dikenal umum menjadi teknik yang lebih beragam dan mampu menghasilkan karya yang artistik sehingga dapat digunakan oleh mahasiswa dan seniman lain dalam menciptakan karya seni.
3. Menciptakan karya dengan tema kegersangan alam dan menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam karya *drawing* pengkarya agar dapat menyentuh batin pengamat seni rupa untuk berperilaku bijaksana (berperilaku hidup positif dan konstruktif) dalam meniti kehidupan, yakni berperilaku yang harmoni dengan aura suci Tuhan Yang Maha

Kuasa, sesama manusia, binatang, tetumbuhan, dan alam semesta, membangun suasana hidup nyaman, aman dan damai di marcapada.

D. MANFAAT PENELITIAN

Setiap penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat berupa sumbangan pengetahuan mengenai sesuatu hal atau diharapkan bisa memberikan solusi bagi persoalan yang dihadapi baik secara langsung maupun tidak langsung bagi peneliti dan masyarakat luas. Adapun penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian tersebut dengan judul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* ini adalah :

1. Dapat memberikan sumbangan berupa temuan teknik *drawing* yang lebih kompleks dan kaya bagi perkembangan pendidikan di Jurusan Seni Rupa Murni, FSRD ISI Surakarta dan bagi masyarakat pecinta seni rupa di Indonesia.
2. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat berupa referensi bagi mahasiswa di Jurusan Seni Rupa Murni dalam menciptakan karya seni rupa dengan teknik *drawing*.
3. Karya *drawing* yang berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an sekaligus berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional keNusantara-an, diharapkan bisa menjadi daya tarik tersendiri dalam persaingan seni rupa nasional dan antar negara, serta bisa mencitrakan nama bangsa dan negara dalam kegiatan seni rupa murni internasional.

E. LUARAN PENELITIAN

Setiap kegiatan penelitian idealnya mempunyai manfaat nyata bagi masyarakat berupa solusi dari berbagai masalah yang diteliti. Demikian juga penelitian ini diharapkan mempunyai hasil yang solutif berupa luaran bagi perkembangan pendidikan di Jurusan Seni Rupa Murni, FSRD, ISI Surakarta. Hasil luaran dari penelitian yang berjudul *Teknik Campuran Pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam* berupa penciptaan karya *drawing* dengan tema kegersangan alam. Selain menciptakan karya *drawing*, pengkarya juga akan membuat laporan penelitian untuk jurnal ilmiah dan membuat tutorial teknik garap *drawing* hasil temuan pengkarya dalam bentuk video dan bahan ajar sehingga dapat diakses oleh masyarakat umum. Untuk menjaga temuan pengkarya dari upaya plagiasi maka pengkarya akan mendaftarkan hasil temuan dalam bentuk HAKI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam proses penciptaan karya seni dengan tema kegersangan alam yang menggunakan teknik *drawing* ini menggunakan beberapa sumber pustaka baik berupa referensi buku maupun visual untuk memperkaya informasi yang dapat menunjang proses penciptaan karya dengan teknik *drawing*.

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berikut ini merupakan timbangan dan kajian serta reviu mengenai buku-buku yang berhubungan dengan tema yang akan diteliti yaitu tentang teknik *drawing*. Berikut ini beberapa buku yang berkaitan dengan topik penelitian :

1. Buku berjudul *The Complete Book of Drawing Techniques : a Professional Guide For The Artist*, karya Peter Stanyer, 2003. Buku ini berisi memaparkan tentang teknik *drawing* secara lengkap. Mulai dari penjelasan tentang arti *drawing*, material yang digunakan, dan teknik-teknik *drawing*. Buku ini sangat menarik dan penting untuk para mahasiswa dan seniman sebagai panduan dalam membuat karya *drawing*.
2. Tesis karya Drs. I Gusti Nengah Nurata, M.Sn yang berjudul *Perilaku Bijaksana Sebagai Pesan Moral Dalam Karya Drawing*, ISI Surakarta, 2016. Dalam tesis karya I Gusti Nengah Nurata ini telah memuat mengenai teknik *drawing* hasil temuan pengkarya.
3. Berbagai katalog pameran yang berisi karya-karya *drawing*.

Sampai saat ini sudah banyak buku tentang teknik *drawing* baik dalam Bahasa Inggris maupun Bahasa Indonesia. Akan tetapi, umumnya buku-buku tersebut lebih banyak menulis tentang panduan singkat teknik *drawing*. Untuk itu, pengkarya banyak melakukan pencarian di internet mengenai teknik cat air terutama mengenai teknik *drawing*.

B. Tinjauan Visual / Karya

Sepanjang perjalanan (dari kecil sampai sekarang) dalam ranah seni rupa, pengkarya mengenal baik karya *drawing* berupa lain yang sama-sama fokus dan intens dalam menggeluti teknik *drawing* sebagai bahasa ungkap visual bernuansa warna netral hitam dan relatif putih, serta memiliki perbedaan spesifik, seperti karya Rerajahan, I Gusti Nyoman Lempad, Ivan Sagita dan Ernst Degasperi.

Rerajahan adalah gambar dan tulisan yang dipergunakan sebagai media komunikasi yang bersifat gaib di Bali. Karya rerajahan, unsur visual bentuknya cenderung berbatas garis, berteknik garap goresan dan titikan, bertampilan visual karya imajinatif, simbolis, magis, bercitra deformatif dan dekoratif, bernuansa fantastis, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an, sekaligus berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional ke- Nusantara-an. (Covarrubias dalam Nurata, 2016 : 4).

I Gusti Nyoman Lempad yang dilahirkan tahun 1862 di Bedulu, Bali adalah tokoh seni lukis Bali sekaligus tokoh seni lukis Indonesia. Karya I Gusti Nyoman Lempad, unsur visual bentuknya cenderung berbatas garis, berteknik garap goresan dan terkadang titikan, bertampilan visual karya naratif, bercitra realistik dekoratif, dan bergaya bahasa visual personal I Gusti Nyoman Lempad, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an, sekaligus berkarakteristik dan bergaya bahasa visual ke-Nusantara-an.



Gambar 1.

Salah satu contoh karya I Gusti Nyoman Lempad yang menggunakan teknik *drawing*.
(Foto : <https://www.facebook.com/MuseumMACAN/posts/i-gusti-nyoman-lempad-merupakan-salah-satu-pelopor-pada-tahun-1920-dan-30an/1676914949022004/>)



Gambar 2.

Karya I Gusti Nyoman Lempad, Mythological scene, tinta india pada kertas
47 x 37 cm. (18.5 x 14.6 in.)
(Foto : <http://www.artnet.com/artists/i-gusti-nyoman-lempad/mythological-scene>)

Karya seniman lain yang menjadi referensi visual pengkarya adalah Ivan Sagita yang dilahirkan tahun 1957 di Malang, Jawa Timur. Ivan Sagita adalah salah satu tokoh seni lukis Indonesia dekade 1980-an. Karya *drawing* Ivan Sagita,

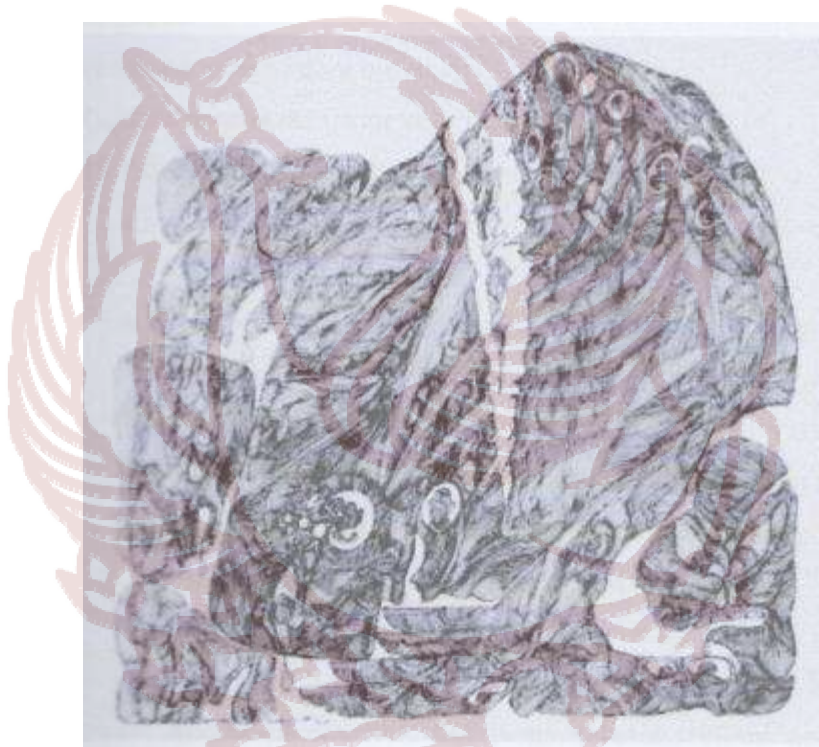
unsur visual bentuknya diisi aksen garis, berteknik garap arsiran, bertampilan visual karya imajinatif fotografis, simbolis, bercitra realistik, bernuansa fantastis, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal Ivan Sagita, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Jawa-an, sekaligus berkarakteristik dan bergaya bahasa visual ke-Nusantara-an.



Gambar 3.
Karya Ivan Sagita, Dua Badan, 77 x 56 cm, Tinta pada kertas, 2003.
(Foto : Repro Tesis I Gusti Nengah Nurata, *Perilaku Bijaksana Sebagai Pesan Moral Dalam Karya Drawing*, hal. 6)

Selanjutnya ada seniman Ernst Degasperi yang dilahirkan di Meran, South Tyrol tahun 1927 adalah tokoh seni rupa Austria yang tinggal Vienna. Tahun 1989 beliau yang lebih dikenal sebagai Austrian Graphic Artist pernah pameran seni lukis dan drawing bersama termasuk dengan pengkarya di Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta. Selama kurun waktu sepuluh hari di Solo, pengkarya mendampingi dan memandu beliau setiap hari, serta pernah menjadi instrukturnya dalam workshop seni lukis di atas kaca selama tiga hari di kampus Kepatihan, Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta, juga menemani beliau ketika pameran karya *drawing*-nya di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sebelum

pulang ke negaranya, kami saling bertukar karya sebagai koleksi museum/ galerinya dan sebagai koleksi calon museum/ galeri pengkarya. Karya *drawing* Ernst Degasperi, unsur visual bentuknya penuh diisi garis, berteknik garap goresan, bertampilan visual karya imajinatif, simbolis, bercitra deformatif dan dekoratif, bernuansa fantastis berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal Ernst Degasperi, sekaligus berkarakteristik dan bergaya bahasa visual ke-Barat-an.



Gambar 4.

Karya Ernst degasperi, Bild 1 Verlust des Reichtums, Ink on paper, 1975.
(Foto : Repro Tesis I Gusti Nengah Nurata, *Perilaku Bijaksana Sebagai Pesan Moral Dalam Karya Drawing*, hal. 7)

C. STUDI PENDAHULUAN

Pengkarya telah akrab dengan teknik *drawing* sebagai bahasa ungkap visual. Setiap ada kesempatan pengkarya selalu membawa alat dan bahan yang relatif sederhana untuk menuangkan kegelisahan pengkarya dalam bentuk *drawing*. Sebagai studi awal, pengkarya telah membuat beberapa karya dengan menggunakan teknik *drawing* hasil pengembangan teknik drawing yang sudah dikenal umum menggunakan teknik *drawing* dasar goresan, titikan, patukan,

getaran, dan tarikan. Sampai pada saat ini pengkarya telah mengembangkan teknik *drawing* yang mempunyai gaya personal khas pengkarya yang sudah dimulai sejak tahun 1990-an dan mempunyai ciri khas setiap periodenya:

1). Faktor visual karya *drawing* periode tahun 1990-2000:

- a). Unsur visual bentuk cenderung berbatas garis dengan relatif sedikit isian titik.
- b). Komposisi unsur visual relatif menerapkan prinsip keidealan keseimbangan non formal, kesatuan, keselarasan, irama, dan pusat perhatian pada keseluruhan rangkaian unsur visual bentuk.
- c). Teknik garap campuran dari teknik dasar goresan dan titikan.
- d). Tampilan visual karya hitam-putih, imajinatif, simbolis, filosofis, bercitra realistik, bernuansa fantastis, dekoratif, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an, dan berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional ke-Nusantara-an.
- e). Sentuhan akhir relatif tanpa penekanan gelap-terang, tanpa sinar dan bayangan pada keseluruhan bentuk.



Gambar 5. **I Gusti Nengah Nurata, *Mencari Negeri Damai***
20 x 42 cm, Tinta pada kertas, 1990
(Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)



Gambar 6. **I Gusti Nengah Nurata**, *Menyangga Planet Mati*
20 x 20 cm, Tinta pada kertas, 1992
(Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)

2). Faktor visual karya *drawing* periode tahun 2001-2004:

- a). Unsur visual bentuk relatif penuh terisi garis dan noktah/titik.
- b). Komposisi unsur visual relatif menerapkan prinsip keidealan keseimbangan non formal, kesatuan, keselarasan, irama, dan pusat perhatian pada keseluruhan rangkaian unsure visual bentuk..
- c). Teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, tarikan dan titikan.
- d). Tampilan visual karya hitam-putih, imajinatif, simbolis, filosofis, bercitra realistik dekoratif, bernuansa fantastis, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an, dan berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional ke-Nusantara-an.
- e). Sentuhan akhir ditekankan pada pengisian bentuk, penekanan gelap-terang, dominan tanpa sinar dan bayangan pada keseluruhan bentuk.



Gambar 7. **I Gusti Nengah Nurata, *Tragedi Kehidupan Wanita***
72 x 52 cm, Tinta pada kertas, 2001
(Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)



Gambar 8. **I Gusti Nengah Nurata, *Setan Kematian***
72 x 52 cm, Tinta pada kertas, 2002
(Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)

3). Faktor visual karya *drawing* periode tahun 2005-2014:

- a). Unsur visual bentuk penuh terisi garis, noktah/titik dan semi garis dan noktah.
- b). Komposisi unsur visual relatif menerapkan prinsip keidealan keseimbangan non formal, kesatuan, keselarasan, irama, dan penojolan pusat perhatian pada satu atau lebih unsur visual bentuk.
- c). Teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, titikan, patukan, getaran, dan tarikan.
- d). Tampilan visual karya hitam-putih, imajinatif, simbolis, filosofis, bercitra realistis, bernuansa fantastis, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an, dan berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional ke-Nusantara-an.
- e). Sentuhan akhir ditekankan pada pengisian bentuk, relatif penekanan gelap-terang, sinar dan bayangan pada keseluruhan bentuk.



Gambar 9. **I Gusti Nengah Nurata, *Perusak dan Penyelamat***
38 x 54 cm, Tinta pada kertas, 2005
(Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)



Gambar 10. **I Gusti Nengah Nurata, *Misteri Bali***
 38 x 54 cm, Tinta pada kertas, 2005
 (Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)



Gambar 11. **I Gusti Nengah Nurata, *Misteri Alam Maya***
 68 x 48 cm, Tinta pada kertas, 2008
 (Foto: Jauhari, Dokumentasi: I Gusti Nengah Nurata, 2015)

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

Metode penciptaan yang akan digunakan dalam penelitian ini sama dengan metode dalam proses penciptaan karya seni rupa. Pada dasarnya proses penciptaan karya seni dapat dilakukan secara intuitif, tetapi dapat pula dengan melalui metode ilmiah yang direncanakan dengan seksama, analitis dan sistematis. Gagasan ataupun konsep ide yang telah diperoleh kemudian direalisasikan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, baik dari aspek teknis maupun material yang akan digunakan atau konsep filosofinya. Adapun secara metodologis proses penciptaan karya dapat diuraikan menjadi beberapa tahap, antara lain: tahap eksplorasi, tahap eksperimentasi dan tahap pembentukan atau perwujudan. Masing-masing seniman mempunyai metode yang berbeda dalam menciptakan karya. Salah satu metode penciptaan karya yang pengkarya ikuti adalah metode dari Djelantik (1999: 64) yang menyebutkan bahwa proses penciptaan karya terdiri dari : tahapan persiapan, tahapan inkubasi, dan inspirasi, serta elaborasi.

A. GAGASAN PENCIPTAAN

Gagasan untuk membuat karya menggunakan teknik *drawing* dengan ide kegersangan alam ini merupakan hasil refleksi dan seiring intuisi pengkarya dalam menyikapi fenomena tentang masifnya kerusakan alam sebagai akibat perilaku destruktif manusia maupun akibat perubahan iklim. Pengkarya merasa gelisah dan cemas ketika mengikuti berbagai pemberitaan yang menggambarkan betapa bumi sudah semakin tua dan menanggung beban berat sehingga muncul banyak bencana alam seperti banjir, tanah longsor, gempa bumi, tsunami yang pada akhirnya dapat memusnahkan kehidupan makhluk hidup di muka bumi.

Keterusikan, kegelisahan, dan keprihatinan tersebut di atas menginspirasi penciptaan esensi karya yang mengandung muatan pesan moral konstruktif, dengan harapan agar pengamat karya tersentuh batinnya dan terpanggil jiwanya untuk berperilaku bijaksana dalam meniti kehidupan, yakni berperilaku hidup harmoni dengan sesama manusia, binatang, tetumbuhan, alam, dan aura suci

Tuhan Yang Maha Pencipta, yang berdampak positif bagi kehidupan, yakni terbangunnya suasana hidup nyaman, aman dan damai di marcapada.

Naluri yang selaras dengan intuisi sangat berperan untuk menciptakan karya imajinatif, simbolis dan filosofis dalam bahasa metafor visual personal pengkarya, dengan media sederhana, teknik garap campuran temuan personal, cara/metode penciptaan personal dengan tampilan visual berwarna netral hitam-putih, bercitra realistis, bernuansa fantastis, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa komunal ke-Bali-an, sekaligus berkarakter dan bergaya bahasa visual nasional ke-Nusantara-an.

1. Gagasan Penciptaan Non Visual

Pengkarya memiliki pemikiran dan keinginan yang muncul secara alami, reflektif, dan seiring dengan intuisi untuk memposisikan perilaku bijaksana sebagai pesan moral dalam karya *drawing*.

2. Gagasan Penciptaan Visual

Pengkarya juga memiliki pemikiran dan keinginan yang muncul secara alami, reflektif, seiring dengan intuisi, serta didorong oleh kegelisahan dan semangat berproses kreatif untuk menciptakan karya *drawing* bernilai kebaruan, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an sekaligus berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional ke-Nusantara-an, bisa menjadi daya tarik tersendiri dalam persaingan seni rupa nasional dan antar negara, serta bisa mencitrakan nama bangsa dan negara dalam *event* seni rupa murni internasional.

Penciptaan karya *drawing* menggunakan media sederhana dan berharga murah, berukuran relatif kecil, dengan tampilan visual, bernuansa warna netral hitam putih, serta menerapkan teknik garap campuran temuan personal, yang relatif rumit dan membutuhkan kecekatan dan keterampilan khusus. Maksimalitas raihan nilai artistika, nilai estetika, dan nilai etika penciptaan diutamakan dalam penciptaan karya *drawing*.

B. METODE PENCIPTAAN KARYA

Sebagai seniman dalam menciptakan karya seni tidak hanya menggunakan tahapan-tahapan metode penciptaan ilmiah saja. Akan tetapi juga mengandalkan spontanitas, kreativitas, dan intuisi pengkarya. Masing-masing seniman mempunyai metode yang berbeda dalam menciptakan karya. Salah satu metode penciptaan karya yang pengkarya ikuti adalah metode dari Djelantik (1999: 64) yang menyebutkan bahwa proses penciptaan karya terdiri dari: tahapan persiapan, tahapan inkubasi, dan inspirasi, serta elaborasi.

Tahapan persiapan berupa observasi studi pustaka mengenai berbagai macam teknik *drawing*. Pengkarya memilih *drawing* sebagai teknik garap karena *drawing* dapat dilakukan dimana saja menggunakan material sederhana dan berharga murah, relatif berukuran kecil. Pengkarya memilih nuansa warna netral dengan nuansa hitam dan putih. Pengkarya sudah lama memendam kegelisahan melihat maraknya kerusakan alam yang mengakibatkan kerusakan alam. Apalagi ketika membaca dan mengikuti pemberitaan yang mengabarkan tentang kerusakan alam di berbagai belahan dunia. Hal ini menjadi modal bagi pengkarya untuk menuangkan kegelisahan tersebut dalam bentuk karya melalui proses kontemplasi dan refleksi. Pada tahapan ini pengkarya banyak melakukan pembacaan terhadap berbagai karya yang menjadi sumber inspirasi.

Tahapan inkubasi, pada tahap ini, pengkarya mulai mengerucutkan tema dan teknik yang akan digunakan untuk mewujudkan karya. Teknik *drawing* yang sudah dikenal umum selama ini adalah teknik *dusel*, *arsir*, dan *pointilis*. Pengkarya melakukan eksplorasi dan pengembangan teknik *drawing* sehingga dapat menemukan teknik *drawing* yang merupakan temuan baru dan menjadi gaya khas personal pengkarya. Teknik *drawing* tersebut berupa teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, patukan dan dorongan, getaran, gesekan, titikan, dan tarikan. Berbagai macam teknik *drawing* tersebut akan pengkarya gunakan untuk menciptakan karya dengan tema kegersangan alam. Tema ini pengkarya pilih untuk mewakili suara hati pengkarya yang gelisah melihat sikap manusia yang tamak dan destruktif sehingga merusak lingkungan.

Tahapan elaborasi, Tahap selanjutnya adalah elaborasi. Pengkarya mulai melakukan percobaan penggunaan teknik *drawing* hasil temuan pribadi dalam media kertas menggunakan bolpoint agar memperoleh nuansa hitam dan putih. Pengkarya melakukan berbagai percobaan agar memperoleh bentuk-bentuk yang sesuai keinginan pengkarya dan dapat mewakili ide serta perasaan pengkarya.

C.Konsep Penciptaan

1. Konsep Penciptaan Non Visual

Pengkarya merencanakan untuk memvisualisasikan esensi karya dan kandungan muatan pesan moral perilaku bijaksana ke dalam bahasa visual *drawing*, dengan harapan agar umat manusia cenderung berperilaku bijaksana dalam meniti kehidupan, yakni berperilaku yang harmoni dengan aura suci Tuhan Yang Maha Kuasa, sesama manusia, binatang, tumbuhan, dan alam, serta menjauhi perilaku hidup negatif dan destruktif apapun jenis perilakunya, untuk membangun suasana hidup nyaman, aman, dan damai di macapada.

2. Konsep Penciptaan Visual

a. Media

Ada berbagai ragam bahan dan alat yang bisa digunakan untuk menggambar, dari yang sederhana dan berharga murah sampai yang mewah dan berharga mahal. Pengkarya merencanakan penggunaan bahan dan alat penciptaan karya *drawing* (seni gambar) yang terkategori sederhana dan berharga murah, yakni *drawing paper* (kertas gambar) “Cansen” A3 berwarna putih, *Ball point pen* “Faster” High Grade C-600 bertinta hitam dan *Ball point pen* “Faster” High Grade F-3 bertinta hitam, dengan keyakinan bahwa bahan dan alat ini mampu menjadi media pendukung penciptaan karya *drawing* monumental walau hanya bernuansa warna netral hitam putih, mampu meraih maksimalitas nilai artistika dan nilai estetika selaras dengan keinginan batin terdalam, serta mampu menjadi media penunjang kecepatan dan kelancaran jalannya proses kreatif.

Adapun alasan penggunaan *drawing paper* “Cansen” A3 berwarna putih, *Ball point pen* “Faster” High Grade C-600 bertinta hitam dan *Ball point pen* “Faster” High Grade F-3 bertinta hitam dalam berproses kreatif *drawing*, pengkarya uraikan sebagai berikut:

1) *Drawing Paper* “Cansen” A3

- a) *Drawing paper* “Cansen” A3 berwarna putih ini berjenis *doff* yang bersifat *keset* (tidak licin), sehingga cepat menyerap tinta, tetapi tidak mengurangi intensitas hitamnya tinta yang melekat pada permukaan kertas gambar.
- b) Daya raba (tekstur) permukaan kertas gambar ini tidak merata (ada cekung dan cembungnya). Tekstur ini saya manfaatkan untuk menunjang visualisasi karakter bentuk (menyerupai bebatuan, karang, planet, batang dan cabang pohon, kayu dan lain-lain) dengan menggetarkan, menggesekkan, dan menggoreskan ujung pena *ball point pen* bertinta hitam dengan tekanan ringan sampai berat sesuai dengan kebutuhan penonjolan karakter bentuk.

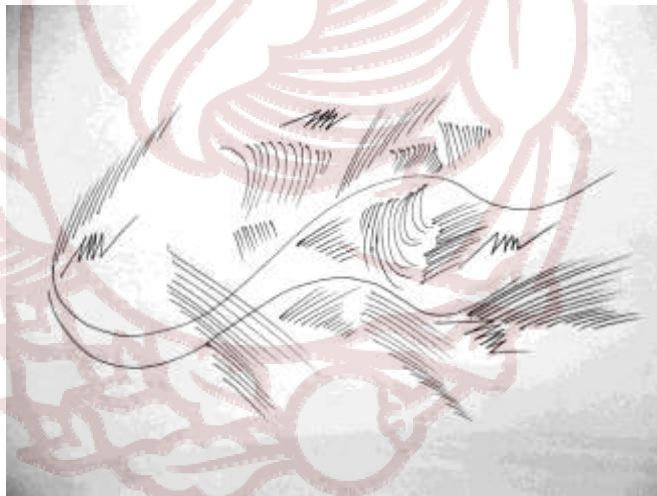


Gambar 12. *Drawing paper* “Cansen” A3 berwarna putih.

2). *Ball Point Pen* “Faster”

a) *Ball point pen* “Faster” *High Grade C-600* bertinta hitam

- (1) *Ball point pen* ini bersifat fleksibel dan ujung penanya bulat, tumpul dan berdimensi kecil, sehingga jari-jari dan pergelangan tangan mudah dan lincah menggoreskannya ke berbagai arah dengan tekanan ringan sampai berat sesuai dengan keinginan menggoreskan berbagai macam garis hitam (garis lurus, lengkung, zigzag, berirama gerak, berirama dari tebal ke tipis, berirama dari hitam pekat ke hitam pudar dan lain-lain). *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar goresan.



Gambar 13 Teknik dasar goresan.

- (2) Keberadaan ujung pena *Ball point pen* ini mempermudah dan memperlincah gerakan jari-jari, pergelangan tangan, dan lengan mematukkannya ke berbagai arah dengan tekanan ringan sampai berat sesuai dengan keinginan mematukkan ujung pena untuk menghasilkan semi garis pendek dan titik/noktah hitam, dan membekaskan cekungan pada permukaan bidang kertas tepat pada titik/noktah hitam. *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar patukan.



Gambar 14. Teknik dasar patukan.

- (3) Jari-jari, pergelangan tangan, dan lengan bisa secara mudah dan lincah mematukkan ujung pena *Ball point pen* ini dan jari-jari tangan juga bisa secara mudah dan lincah mendorong ujung pena *Ball point pen* ini dengan tekanan ringan sampai berat untuk menghasilkan garis pendek hitam melengkung, serta membekaskan cekungan pada permukaan bidang kertas tepat pada awal dimulainya garis pendek hitam melengkung. *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar patukan dan dorongan



Gambar 15. Teknik dasar patukan dan dorongan.

- (4) Menyentuhkan ujung pena *Ball point pen* ini dengan cara menggetarkan jari-jari sampai pergelangan tangan dengan tekanan ringan sampai berat dapat dilakukan secara mudah dan lincah untuk menghasilkan garis pendek hitam tak beraturan. *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar getaran.



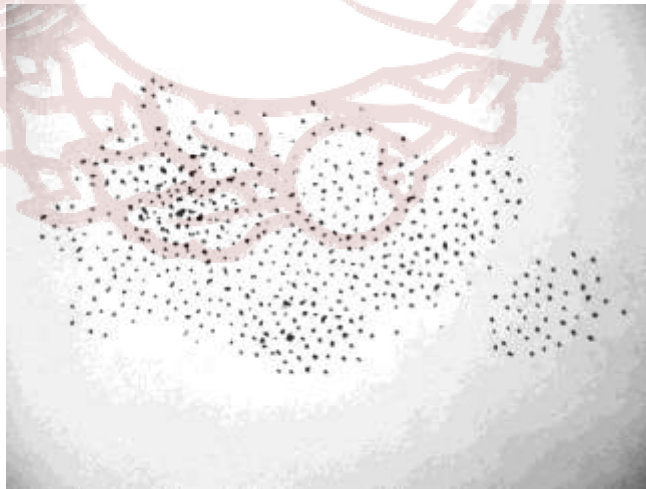
Gambar 16. Teknik dasar getaran.

- (5) Jari-jari sampai pergelangan tangan dapat dengan mudah dan lincah menempelkan dan menggesek-gesekan ujung pena *Ball point pen* ini untuk menghasilkan susunan garis padat hitam. *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar gesekan.



Gambar 17. Teknik dasar gesekan.

- (6) Jari-jari dan pergelangan tangan dapat dengan mudah dan lincah menitikkan ujung pena *Ball point pen* ini dengan tekanan ringan untuk menghasilkan titik/noktah hitam tanpa membekaskan cekungan di atas permukaan bidang kertas tepat pada noktah hitam. *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar titikan.



Gambar 18. Teknik dasar titikan.

- (7) Jari-jari dan pergelangan tangan dapat dengan mudah dan lincah menarik ujung pena *Ball point pen* ini dengan tekanan berat dan ringan untuk menghasilkan garis pendek hitam dari tebal meruncing, dengan membekaskan

cekungan pada permukaan bidang kertas, tepat pada tekanan berat. *Ball point pen* ini berguna sebagai alat sekaligus bahan untuk menghasilkan teknik dasar tarikan.



Gambar 19. Teknik dasar tarikan.

Ketujuh teknik dasar diatas dijadikan perbendaharaan seni rupa dua dimensional untuk mendukung teknik garap campuran guna memvisualkan dan mengisi berbagai unsur visual bentuk sesuai dengan kebutuhan visualisasi plastisitas bentuk, volume bentuk, draperi kain, keras-lunaknya karakter bentuk, kasar-halusnya karakter bentuk dan lain-lain, serta keinginan meraih maksimalitas nilai artistika dan nilai estetika.

b) *Ball point pen “Faster” High Grade F-3* bertinta hitam

Alasan penggunaan *Ball point pen “Faster” High Grade F-3* sama dengan alasan penggunaan *Ball point pen “Faster” High Grade C-600*. Keberadaan ujung penanya sama-sama bulat dan tumpul, tetapi berdimensi lebih kecil bila dibandingkan dengan ujung pena *Ball point pen “Faster” High Grade C-600*, sehingga bekas tinta akibat goresan, patukan, patukan dan dorongan, gesekan, titikan, tarikan, dan getaran ujung penanya memvisualkan garis, titik/noktah, semi titik/noktah dan garis pendek, susunan garis padat, dan garis tak beraturan berdimensi

lebih kecil. *Ball point pen* ini dibutuhkan untuk mewujudkan dan mengisi berbagai unsur visual bentuk yang nampak jauh, bentuk yang melenyap, bentuk menyerupai awan, bentuk menyerupai kabut, dan bentuk transparan.



Gambar 20. *Ball point pen “Faster” High Grad C-600* (atas) dan *Ball point pen “Faster” High Grade F-3* (bawah).

b. Teknik Garap

Teknik garap yang diterapkan dalam penciptaan karya *drawing* adalah teknik garap campuran temuan personal pengkarya, yakni teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, patukan, patukan dan dorongan, getaran, gesekan, titikan, dan tarikan, dengan harapan agar teknik garap berkarakter personal berbeda dengan teknik garap yang diterapkan dalam penciptaan karya *drawing* oleh perupa Indonesia maupun asing.

Teknik garap campuran yang diterapkan pada dua belas karya tugas akhir relatif seperti teknik garap campuran pada karya *drawing* pertama berjudul *Tegar*, ciptaan tahun 2015 yang diajukan sebagai sampel dari dua belas karya tugas akhir.

Teknik dasar patukan, patukan dan dorongan, getaran, gesekan dan tarikan adalah teknik dasar temuan personal pengkarya. Teknik dasar titikan dan goresan, umum dilakukan oleh peupa Indonesia maupun asing, tetapi cara menggores dan menitik merupakan cara personal

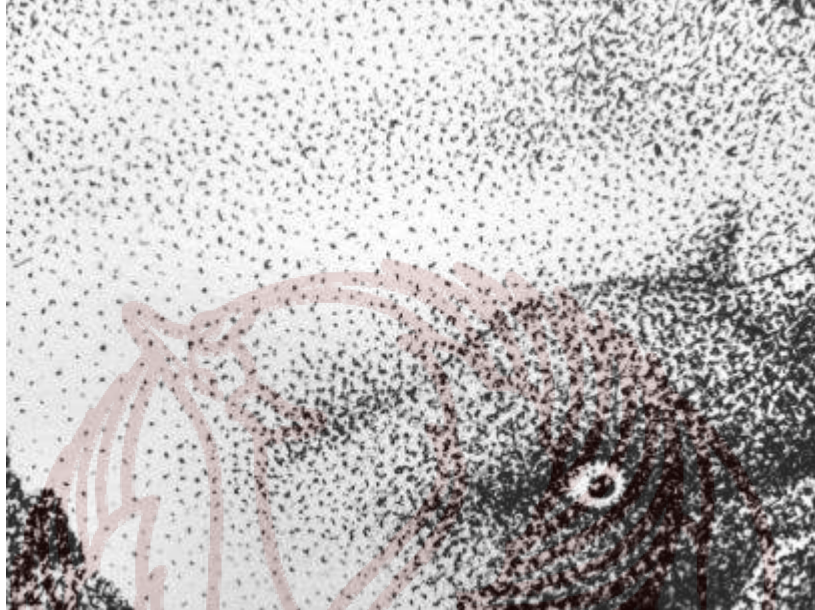
pengkarya melakukannya, hasilnya pun tentu berbeda dengan karakter goresan dan titikan perupa lain.



Gambar 21. Teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, tarikan dan gesekan pada detail bentuk monster menyerupai monyet dan manusia dalam karya *drawing* berjudul *Tegar*.



Gambar 22. Teknik garap campuran dari teknik dasar patukan, titikan dan gesekan pada detail bentuk monster menyerupai sapi dan ular dalam karya *drawing* berjudul *Tegar*.



Gambar 23. Teknik garap campuran dari teknik dasar patukan, dan titikan pada detail bentuk monster berselimut kabut dalam karya *drawing* berjudul *Tegar*.



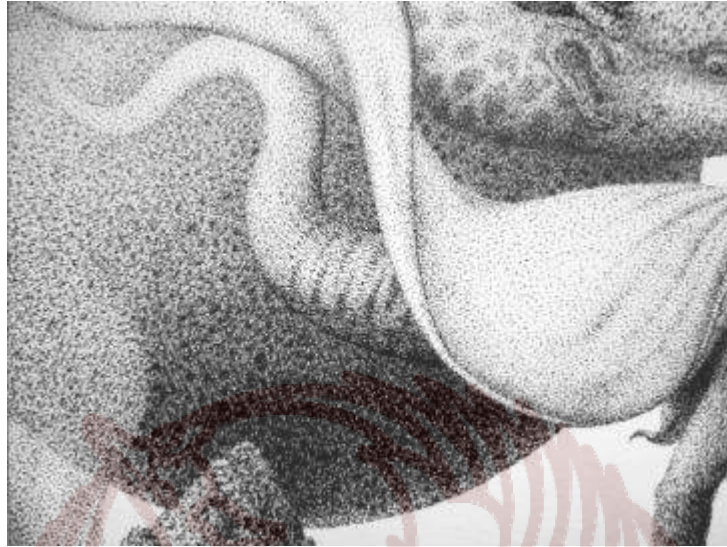
Gambar 24. Teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, patukan, gesekan, titikan, tarikan, dan getaran, pada bentuk menyerupai burung dalam detail karya *drawing* berjudul *Tegar*.



Gambar 25. Teknik garap campuran dari teknik dasar titikan, gesekan, patukan, patukan dan dorongan, dan getaran pada detail bentuk planet dan bukit dalam karya *drawing* berjudul *Tegar*.



Gambar 26. Teknik garap campuran dari teknik dasar titikan, gesekan dan patukan, pada detail bentuk manusia berkepala garuda, bendera, dan tikus bertanduk, dalam karya *drawing* berjudul *Tegar*.



Gambar 27. Teknik garap campuran dari teknik dasar titikan, gesekan, dan tarikan, pada detail bentuk ekor monster dalam karya *drawing* berjudul *Tegar*.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

PROSES PERWUJUDAN KARYA

1. Observasi

Saat pra-visualisasi karya *drawing*, observasi dan interaksi terjadi secara alami dan reflektif, tidak sengaja dilakukan apalagi memaksakan diri melakukan observasi. Observasi terjadi berdasarkan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari dan observasi tak langsung melalui media elektronik, terutama tentang perilaku hidup destruktif manusia terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan dan alam semesta. Hasil observasi, pengkarya simpan dalam benak, seperti antara lain :

a. Pengrusakan Hutan di Kalimantan

“Penebangan hutan secara ilegal (*illegal logging*) sebenarnya persoalan klasik bagi masyarakat Indonesia. Setiap hari, kegiatan tersebut marak dilakukan di sejumlah kawasan hutan dengan diketahui petugas instansi berwenang, aparat dan masyarakat setempat. Meskipun berkali-kali diberitakan bahwa penertiban terus diupayakan, namun penebangan dan kerusakan hutan semakin merajalela.

Di kabupaten Ketapang misalnya, sasaran penebangan liar adalah Taman Nasional Gunung Palung. Sasaran penebangan adalah pohon-pohon dengan jenis Kayu Ramin, Meranti, Klansau, Mabang, Bedaru, dan jenis Kayu Tengkawang yang termasuk jenis kayu dilindungi. Setiap hari jumlah truk yang mengangkut kayu ini ke wilayah Malaysia sekitar 50 –60 truk. Menurut Sekjen “Silva Indonesia”, pengangkutan ini berlangsung siang dan malam dihadapan mata aparat instansi berwenang tanpa ada pemungutan dana reboisasi dan pajak lainnya. Sekitar 80 % dari 90.000 ha luas TNGP sudah dirambah para penebang dan mengalami rusak berat yang membawa dampak bagi masyarakat dan ekologi lingkungan di sekitarnya.

Dampak kerusakan terhadap ekologi lingkungan menimbulkan akibat yang sangat merugikan bagi hutan itu sendiri maupun lingkungan disekelilingnya”.



Gambar 28. Dampak kerusakan terhadap ekologi lingkungan menimbulkan akibat yang sangat merugikan bagi hutan itu sendiri maupun lingkungan di sekelilingnya.

(Foto: <http://agiwoles.blogspot.co.id/2012/10/normal-0-false-false-false-in-x-none-x.html> diakses pada tanggal 9 Maret 2016)

Melalui observasi tersebut di atas, pengkarya memperoleh inspirasi penciptaan karya *drawing* bertajuk *Bertema Kegersangan Alam* yang muncul secara alami, reflektif, dan intuitif. Teknik garap yang digunakan dalam penciptaan karya *drawing* adalah teknik garap campuran temuan personal pengkarya, yaitu teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, patukan dan dorongan, getaran, gesekan, titikan, dan tarikan. Pengkarya memaksimalkan keterampilan tangan dalam melakukan eksplorasi teknik *drawing* ini. Dibutuhkan kelenturan dan keterampilan bagaikan penari yang memainkan jemari dan tangannya dengan gemulai.

Pengkarya menggunakan material berupa *drawing paper* canson A3 berwarna putih, bolpoint pen “Faster” high Grade C-600 bertinta hitam dan bolpoint pen “Faster” high grade C-600 bertinta hitam. Pengkarya memilih material tersebut karena alat dan bahan ini mampu menjadi media pendukung penciptaan karya *drawing* monumental meskipun hanya bernuansa hitam dan putih. Selain itu dengan menggunakan teknik garap *drawing* temuan pengkarya

mampu meraih maksimalitas nilai artistic dan nilai estetika sesuai dengan keinginan batin terdalam.

Dalam penelitian ini pengkarya akan mengungkapkan temuan pengkarya satu per satu baik berupa video tutorial maupun foto. Pengkarya juga akan menciptakan karya dengan tema kegersangan alam menggunakan teknik *drawing* temuan pengkarya. Teknik dasar patukan, patukan dan dorongan, getaran, gesekan dan tarikan adalah teknik dasar temuan personal pengkarya.

2. Tahapan Proses Penciptaan

Tahapan proses penciptaan karya *drawing* selaras dengan struktur penciptaan karya *drawing* seperti yang terurai di bawah.

Tuhan dengan kemahabesaran-Nya telah menciptakan dunia nyata beserta isinya. Selama hidup sebagai makhluk ciptaan Tuhan, pengkarya berintraksi dengan Tuhan, dengan dunia nyata dan segala sesuatu yang menyangkut isinya, yakni: keberadaan dan perikehidupan manusia, keberadaan dan perikehidupan binatang, keberadaan dan perikehidupan tetumbuhan, dan keberadaan dan peristiwa alam nyata, terutama berinteraksi melalui observasi alami (tidak sengaja apalagi memaksakan diri melakukan observasi) terkait dengan perilaku destruktif manusia dalam meniti kehidupan terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan, dan alam.

Pengalaman tersebut terekam dalam benak pengkarya. Rekaman pengalaman hidup pengkarya yang menyentuh perasaan, secara reflektif muncul sebagai “tema penciptaan karya *drawing*”.

Sebelum mengungkapkan rekaman pengalaman hidup yang menyentuh perasaan ke dalam bahasa visual *drawing* ada “etika penciptaan seni rupa murni” yang pengkarya jadikan acuan norma dalam mewujudkan karya *drawing*, yakni: “Kreativitas berkarakter personal dan bermuatan kearifan lokal”, “inovativitas berkarakter personal dan bermuatan kearifan lokal”, “Progresivitas berkarakter personal dan bermuatan kearifan lokal (melibatkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual, sebagai anugerah dari Tuhan)”.

Melalui saringan berorientasi dari “etika penciptaan seni rupa murni” pengkarya mengolah cipta rekaman pengalaman hidup yang menyentuh perasaan

dengan faktor non visual (ketajaman pikiran seni, kepekaan perasaan seni, kehalusan naluri seni, daya refleksi jiwa seni, kedalaman perenungan seni, kekayaan gagasan seni, kematangan konsep seni, keseratan “makna dalam” seni, keluhuran filosofi seni, keinginan penyampaian pesan moral dalam seni), dan dengan faktor visual yakni: unsur visual (garis, warna netral hitam dan putih, ruang, bentuk, bidang, tekstur, noktah), komposisi unsur visual (keseimbangan, pusat perhatian, kesatuan, keselarasan, irama), serta teknik garap campuran yang ada relevansinya dengan kebutuhan penciptaan karya *drawing*.

Berdasarkan sinergi antara olah cipta faktor non visual dan faktor visual inilah pengkarya mengungkapkan rekaman pengalaman hidup yang menyentuh perasaan ke dalam bahasa visual personal untuk memenuhi keinginan batin terdalam. Dalam membahasvisualkan realitas tema yang menyentuh batin ke karya *drawing* pengkarya relatif menggunakan bentuk imajinatif, simbolis, filosofis, dan fantastis dalam satu rangkuman metafor visual. Pada karya *drawing* ciptaan pengkarya terkandung nilai artistika, nilai estetika, nilai etika penciptaan, nilai filosofi, nilai “makna dalam” dan nilai pesan moral. Pesan moral perilaku hidup bijaksana adalah hal utama dalam penciptaan karya *drawing* ini.

1. Tahapan Visualisasi Karya

Awal visualisasi (perwujudan) karya *drawing*, pengkarya tidak membuat sket terlebih dahulu seperti yang dilakukan oleh perupa pada umumnya. Adapun karya *drawing* berjudul *Gersang Garang* sebagai sampel tahapan visualisasi karya penelitian, terurai sebagai berikut :

a. Global

Visualisasi karya global unsur visual bentuk menggunakan unsur visual garis, noktah dan semi noktah serta garis, dengan menonjolkan posisi pusat perhatian dan komposisi unsur visual bentuk yang ideal dan enak dirasakan oleh mata fisik dan mata batin, serta menerapkan teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, titikan, patukan, patukan dan dorongan, gesekan, dan getaran.



Gambar 29. Tahap pertama visualisasi karya.

b. Isian

Pengisian unsur visual bentuk yang menjadi pusat perhatian dan yang menjadi pendukung dengan unsur visual noktah, garis, dan semi noktah dan garis untuk menghasilkan volume bentuk, serta menerapkan teknik garap campuran dari teknik dasar patukan, patukan dan dorongan, goresan, titikan, tarikan, gesekan, dan getaran, serta melakukan improvisasi secara naluriah dan reflektif.



Gambar 30. Tahap kedua visualisasi karya.

c. Sentuhan Akhir

Membuat detail masing-masing unsur visual bentuk menggunakan unsur visual garis, noktah dan semi noktah dan garis, penguatan gelap-terang keseluruhan bentuk, penguatan sinar dan bayangan keseluruhan bentuk serta menerapkan teknik garap campuran dari teknik dasar patukan, patukan dan dorongan, goresan, titikan, tarikan, gesekan, dan getaran, untuk mencapai maksimalitas raihan nilai artistika dan nilai estetika, serta pencantuman nama pencipta dan tahun ciptaan.



Gambar 31. Tahap ketiga visualisasi karya.

2. Orisinalitas penciptaan

Karya *drawing* pada Penelitian Artistik Penciptaan Karya Seni Lukis adalah dari hasil kerja mandiri yang menekankan pada kreativitas, inovativitas dan progresivitasnya bertitik tolak dari karya *drawing* pengkarya. Karya *drawing* ini bersifat orisinal yang merupakan karya ciptaan personal pengkarya, bukan karya plagiat, epigon, apalagi imitasi dari karya perupa Indonesia maupun asing. Karya ini disajikan secara khusus dan dijelaskan secara terperinci dalam laporan penciptaan karya *drawing* ini.

3. Hambatan dan Solusi Penciptaan

Selama proses penciptaan *drawing* nyaris tidak mengalami hambatan, walaupun terjadi kesalahan kecil seperti tinta hitam yang melekat pada permukaan kertas luntur akibat terkena keringat, karya ternoda oleh

leleha/cairan tinta hitam dan kesalahan kecil lainnya, biasanya saya mengeksplorasi kesalahan tersebut secara reflektif dan improvisatif yang mendukung kekuatan karya *drawing* tanpa merusak esensi karya *drawing*.

Dalam penelitian ini pengkarya akan mengungkapkan temuan pengkarya satu per satu dalam bentuk video tutorial maupun foto yang dibantu oleh tiga mahasiswa dalam proses pembuatannya, selain itu dalam proses observasi data dan olah data mahasiswa terlibat secara langsung.

Pelibatan mahasiswa ini sengaja dilakukan agar dalam proses yang telah dilakukan mahasiswa dapat belajar secara langsung bagaimana melakukan penciptaan sebuah karya seni lukis yang dilakukan melalui proses riset hingga menghasilkan karya yang siap dipublikasikan. Adapun mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini dari dua Program Studi yaitu Prodi Seni Murni dan Prodi TV dan Film namun nama-nama mahasiswa tersebut adalah Moch. Irfan Dwi Prasetyo (NIM. 15149128), Moch. Imam Bawon (NIM. 15149129), Khoerul Ikhwan (NIM. 15149130) yang membantu dalam proses penciptaan dan penyajian karya sedangkan Moch. Saleh adalah mahasiswa TV dan Film bertugas untuk melakukan dokumentasi video dan foto sekaligus melakukan editingnya.

Peran mahasiswa dalam penelitian ini sangat penting karena selain melakukan pendokumentasian mahasiswa juga melakukan eksperimentasi terkait dengan teknik-teknik yang ditemukan oleh peneliti. Dalam proses ini mahasiswa tidak hanya paham akan prosesnya tetapi juga memiliki pengalaman-pengalaman baru yang diperoleh selama proses penelitian.

Selain mahasiswa dalam penelitian ini juga melibatkan Pranata Laboratorium Pendidikan (**PLP**) yaitu Zuliati, MSn. dengan Pangkat Pranata Tingkat I, untuk golongan/ruangnya III/b. Peran PLP dalam hal ini sangat strategis karena selama proses penelitian sebagai tenaga laboran banyak hal yang telah dilakukan, terutama mendampingi penggunaan studio dan peralatannya, meskipun peralatan yang digunakan relatif sederhana, namun keberadaannya sangat dibutuhkan, diantaranya adalah menyiapkan alat dan bahan, membantu mencatat berbagai proses yang telah dilakukan dan proses pendokumentasian.

BAB V DESKRIPSI KARYA



Gambar 30. I Gusti Nengah Nurata, *Gersang Garang*, 33,5 x 21,5 cm, tinta pada kertas, 2019
(Foto: Jauhari)

Deskripsi karya :

Karya ini bersumber inspirasi dari kegersangan alam akibat ulah oknum manusia yang memberangus hanguskan hutan di Riau.

Esensi karya ini menggambarkan tentang alam gersang yang garang (tidak nyaman) bagi kehidupan.

Esensi karya ini dimetamorvisualkan dengan bentuk pohon-pohon gersang dan pada salah satu pohonnya muncul monster menakutkan, karang kering dan di beberapa bagian karang terbentuk beberapa tengkorak, monster menakutkan..

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menggelitik batin umat manusia agar menghargai dan melestarikan alam ciptaan Tuhan yang memberikan kenyamanan hidup manusia, binatang dan tetumbuhan, serta menyadari bahwa di alam gersang itu tidak nyaman (garang) bagi kehidupan.



Gambar 31. I Gusti Nengah Nurata, Imajinasi Migrasi, 33,5 x 21,5 cm, tinta pada kertas, 2019
(Foto: Jauhari)

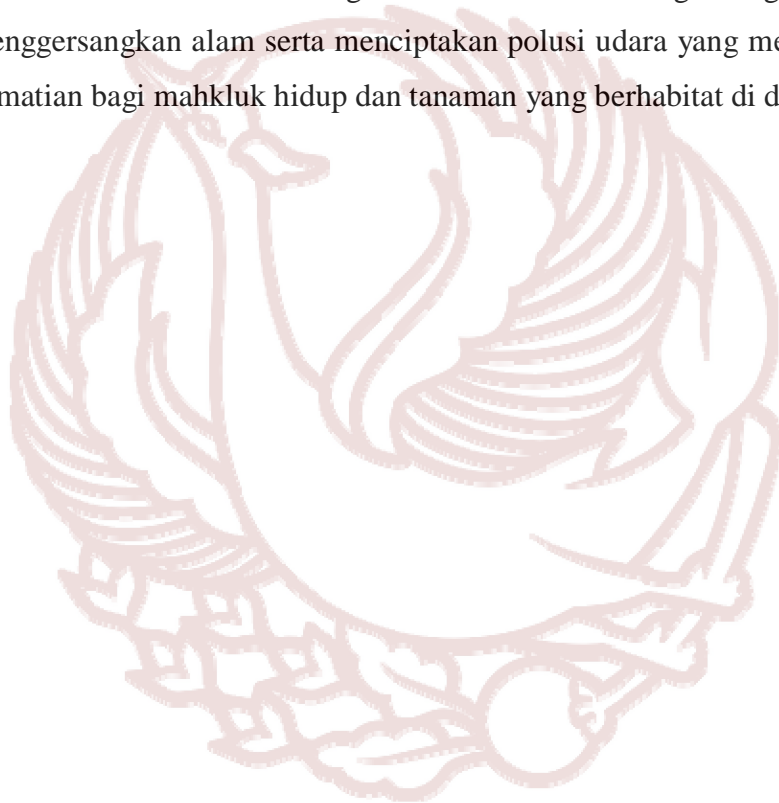
Deskripsi Karya

Karya ini bersumber inspirasi dari kegersangan alam dan polusi udara akibat ulah manusia yang memberangus hanguskan hutan di Riau.

Esensi karya ini menggambarkan tentang imajinasi *pendrawing* yang ingin memigrasikan alam menjauhi kenyataan alam yang terberangus hangus, gersang dan berpolusi udara mematikan.

Esensi karya ini dimetaforvisualkan dengan bentuk tanah/karang berwujud menyerupai gajah yang bergerak hendak bermigrasi bersama pohon-pohon kering yang ada di atasnya menjauhi ranah alam yang terberangus hangus dan gersang, serta bentuk polusi udara yang menyerupai monster-monster buas di udara.

Pesan moral yang terkandung dalam karya ini adalah menggelitik batin umat manusia agar tidak memberangushanguskan dan menggर्सangkan alam serta menciptakan polusi udara yang mengakibatkan kematian bagi makhluk hidup dan tanaman yang berhabitat di dalamnya.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Karya *drawing* yang diciptakan terdapat dua faktor penting sebagai dasar pijakan dalam penciptaan karya *drawing*, yang terdiri dari:
 - a. Faktor Visual:
 - 1). Unsur visual bentuk relatif penuh terisi garis, titik, dan semi garis dan titik untuk membuat draperi, volume dan plastisitas bentuk
 - 2). Teknik garap campuran yang diterapkan adalah teknik garap campuran temuan personal, yakni teknik garap campuran dari teknik dasar goresan, titikan, patukan, patukan dan dorongan, gesekan, getaran, dan tarikan. Teknik dasar patukan, patukan dan dorongan, gesekan, getaran dan tarikan adalah teknik temuan melalui eksperimen. Teknik dasar goresan dan titikan umum dilakukan oleh perupa. Teknik garap campuran tersebut di atas, pengkarya terapkan menurut cara personal.
 - 3). Sentuhan akhir ditekankan pada penguatan detail, gelap dan terang, sinar dan bayangan keseluruhan unsur visual bentuk.
 - 4). Tampilan visual karya bernuansa warna netral hitam – putih, imajinatif, relatif simbolis dan filosofis, dalam bahasa metafor visual personal pengkarya, bercitra realistis, bernuansa fantastis, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual personal pengkarya, berkarakteristik dan bergaya bahasa visual komunal ke-Bali-an, serta berkarakteristik dan bergaya bahasa visual nasional ke-Nusantara-an.
 - b. Faktor nonvisual :
 - 1). Tema tentang perikehidupan manusia, binatang, tetumbuhan, dan keberadaan alam.

- 2). Sumber inspirasi dari perilaku destruktif manusia terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan, dan alam dalam meniti kehidupan di macapada.
- 3). Esensi karya tentang perilaku konstruktif manusia terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan, dan alam dalam meniti kehidupan di marcapada.
- 4). Muatan pesan moral yang terkandung dalam esensi karya mengerucut pada ajakan kepada umat manusia agar berperilaku bijaksana terhadap sesama manusia, binatang, tetumbuhan, dan alam dalam meniti kehidupan di marcapada, yakni berperilaku hidup harmoni dengan sesama manusia, alam, binatang dan tetumbuhan, yang berdampak positif bagi kehidupan yaitu terbangunnya suasana hidup nyaman, aman dan damai.

2. Karya *drawing* tercipta pada ranah berkesenian sejati :

- a. Karya *drawing* tercipta berdasarkan tujuan hakiki penciptaan, yakni membahavisualkan esensi dari tema yang menyentuh perasaan untuk memenuhi keinginan batin terdalam personal pengkarya.
- b. Karya *drawing* tercipta berdasarkan etika penciptaan, yakni penciptaan karya merujuk pada kreativitas, inovativitas, dan progresivitas personal pengkarya, jauh dari pelanggaran etika penciptaan seperti plagiat, epigon dan memalsu karya orang lain, maupun berkarya berjamaah tunggal nama.
- c. Karya *drawing* tercipta berdasarkan totalitas ekspresi jiwa personal dan maksimalitas visualisasi karya personal pengkarya.
- d. Ketertarikan, keinginan memiliki dan mengoleksi, serta terbeli oleh pihak kolektor seni sejati baik personal maupun lembaga seperti museum, bukanlah tujuan pengkarya, tetapi merupakan pahala dari karma berkarya berdasarkan tujuan hakiki penciptaan, etika penciptaan, totalitas ekspresi jiwa personal dan maksimalitas visualisasi karya personal pengkarya.

Karya *drawing* sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Kuasa tercipta melalui proses penciptaan yang mengalir secara alami dan reflektif seiring dengan intuisi dan didasari dengan pengalaman-pengalaman estetik dan artistik yang telah dialami pengkarya, tanpa menggunakan bantuan foto dan model.

B. Saran

1. Melalui esensi karya *drawing*, pengkarya menitip pesan kepada pengamat karya agar terketuk hatinya dan terpanggil jiwanya untuk:
 - a. Menghargai dan melestarikan ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa.
 - b. Waspada dan menghindari perilaku destruktif yang berdampak negatif bagi kehidupan yakni terbangunnya kehidupan yang tidak harmoni antara manusia dengan manusia, antara manusia dengan alam, antara manusia dengan binatang dan antara manusia dengan tetumbuhan, dan terbangunnya keresahan, ketidakamanan dan ketidakdamaian hidup di marcapada.
 - c. Berperilaku hidup konstruktif yang berdampak positif bagi kehidupan yakni terbangunnya kehidupan harmoni antara manusia dengan manusia, antara manusia dengan alam, antara manusia dengan binatang dan antara manusia dengan tetumbuhan, dan terbangunnya kehidupan yang nyaman, aman dan damai di marcapada.
2. Perupa yang berkarya di ranah berkesenian sejati memiliki sikap tegar sebagai perupa murni dan tidak tergoyahkan oleh gangguan virus lingkaran setan bisnis seni rupa bombastis para kapitalis, yang cenderung menggiring perupa murni menjadi pelacur seni.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka :

Coparrubias, Miguel, *Island of Bali*, New York : J Day Co. 1946.

I Gusti Nengah Nurata, *Perilaku Bijaksana Sebagai Pesan Moral Dalam Karya Drawing*, Tesis, Program Pascasarjana ISI Surakarta, 2016.

Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, DictiArtLab & Djagat Art House, Yogyakarta, 2011.

Stayner, Peter, *The Complete Book of Drawing Techniques : a Professional Guide For The Artist*, Acturus Publishing Ltd., London, 2003.

Website :

<https://www.facebook.com/MuseumMACAN/posts/i-gusti-nyoman-lempad-merupakan-salah-satu-pelopop-yang-pada-tahun-1920-dan-30an/1676914949022004/>

<https://www.mutualart.com/Artwork/Balinese-legende>

LAMPIRAN

A. RINCIAN PENGGUNAAN ANGGARAN

RINCIAN PENGGUNAAN ANGGARAN

TANGGAL	URAIAN	QTY	SAT.	HARGA	JUMLAH	SUB TOTAL
	Honor					
20/08/2019	Honor narasumber I	1	org	Rp 1.000.000	Rp 1.000.000	
27/08/2019	Honor narasumber II	1	org	Rp 1.000.000	Rp 1.000.000	
30/09/2019	Honor asisten peneliti	2	org	Rp 750.000	Rp 1.500.000	
30/09/2019	Honor tenaga teknis	2	org	Rp 600.000	Rp 1.200.000	
						Rp 4.700.000
	ATK & Bahan habis					
09/08/2019	Kertas Canson merk arches 300 gr	20	lbr	Rp 67.500	Rp 1.350.000	
	Varnish merk Winsor & Newton	2	kaleng	Rp 205.000	Rp 410.000	
11/08/2019	Ballpoint	1	pack	Rp 29.500	Rp 29.500	
	Penggaris 30 cm & 1 m	1	set	Rp 38.000	Rp 38.000	
	Cutter dan isi (besar dan kecil)	1	paket	Rp 45.000	Rp 45.000	
	Kaca 6mm 1mx1m	1	lbr	Rp 450.000	Rp 450.000	
	Kertas pas parto	3	lbr	Rp 77.500	Rp 232.500	
	Bingkai karya	3	bh	Rp 525.000	Rp 1.575.000	
	Kertas A4 80 gr	2	rim	Rp 55.000	Rp 110.000	
13/08/2019	Memory kamera MMC 32GB	1	bh	Rp 100.000	Rp 100.000	
13/08/2019	Foto copy buku referensi	2	eks	Rp 76.000	Rp 152.000	
13/08/2019	Buku referensi	1	buah	Rp 145.000	Rp 145.000	
25/10/2019	Jasa dok. dan edit video	1	paket	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000	
25/10/2019	Jasa ketik dan edit laporan	1	paket	Rp 500.000	Rp 500.000	
	Sewa kamera video	1	bulan	Rp 1.100.000	Rp 1.100.000	
25/10/2019	Jilid & cetak laporan	5	eksp	Rp 87.000	Rp 435.000	
						Rp 8.672.000
	Publikasi					
24/10/2019	HKI	2	karya	Rp 400.000	Rp 800.000	
25/10/2019	Jurnal ilmiah & prosiding	1	paket	Rp 150.000	Rp 150.000	
26/10/2019	Pembuatan poster	1	paket	Rp 375.000	Rp 375.000	
						Rp 1.325.000
	Perjalanan					
09/08/2019	BBM belanja bahan	5	paket	Rp 125.000	Rp 625.000	
29/08/2019	Sewa mobil observasi data & wawancara	3	hari	Rp 350.000	Rp 1.050.000	

	narsum					
	BBM observasi	1	paket	Rp 225.000	Rp 225.000	
	Konsumsi wawancara	3	paket	Rp 27.000	Rp 81.000	
27/09/2019	Pulsa data internet	3	paket	Rp 159.000	Rp 477.000	
28/09/2019	Konsumsi proses berkarya	21	paket	Rp 26.000	Rp 546.000	
	Pulsa telepon	3	paket	Rp 102.000	Rp 306.000	
						Rp 3.310.000
	Pembayaran Pajak					
27/10/2019	Pembayaran PPH	1	paket	Rp 450.000	Rp 450.000	
						Rp 450.000
	TOTAL					Rp 18.007.000

